CLUB HNOSTAR MSX

Nº28 - DICIEMBRE 1994 - 3ª ÉPOCA - 400 ptas.

Aladin DTP

Call Kanji

ENCUENTROS:

Allesley 94

Zandvoort 94

Y además...

Covox, Sorcerian, Turbo Pascal...

Sumario

REVISTA Nº28 3ª ÉPOCA DICIEMBRE 1994

Artículos

EDITA: CLUB HNOSTAR

COLABORADORES: Javier Dorado Romero, Ángel Carmona Moreno, Juan Miguel Gutiérrez, Ramón Casillas, Antonio Fernández Otero, Manuel Pazos, Fco. Jesús Martos, Paco Molla Gandía, Manuel Varela Gallego, Juan Modesto del Río, Rogerio Bello los Santos, Stefan Boer, Henrik Gilvad, Robin Lee, Peter Burkhard, Fco. Escrig, Henk Moesker, Alex Wulms, Luis Pizzuto, Fausto Mollichella

REDACCIÓN: Jesús Tarela, Ángel Tarela, Álvaro Tarela

MAQUETACIÓN Y FOTOGRAFÍA: CLUB HNOSTAR

IMPRIME: CLUB HNOSTAR

DIRECCIÓN,ADMINISTRACIÓN, REDACCIÓN Y PUBLICIDAD
CLUB HNOSTAR
Apartado de Correos 168
15780 SANTIAGO DE COMPOSTELA ☎ Y FAX (981) 80 72 93

Depósito Legal: C-949/94

Secciones

Encuentros

Noticias

DISCO DEL MES

DUCKTALES DEMO



Y además...

- Puzzle
- Impresoras
- Digits

EDITORIAL

Una vez más, tenéis en vuestras manos un número más de HNOSTAR.

Aunque cada vez nos resulta más difícil sacar la revista, no os vamos a dejar. Para ello comenzamos una nueva suscripción. Os remito a la sección de Hnostar News para más información. Nos gustaría que os suscribiérais, en vez de tener que pagar cada mes la revista, ya que nos resulta más cómodo.

Para el próximo número os comentaremos más sobre la suscripción a Sunrise. De todos modos, nosotros importaremos los nuevos juegos de Sunrise: The Shrines of Enigma, Akin, Nosferatu... e intentaremos conseguir nuevos productos de otras compañías.

En este número os hemos preparado un artículo de Stefan Boer sobre la pasada defia de Zandvoort, así como el encuentro celebrado en Allesley. Todos ellos acompañados de fotos sobre estos dos encuentros de usuarios.

En lo que se refiere a artículos os podéis encontar un completo artículo donde se analizan las funciones que presenta Aladin DTP, así como las instrucciones del Kanji de los MSX2+ y Turbo R.

Publicamos la segunda y última parte sobre el comentario de Sorcerian. No faltarán tampoco las secciones de Noticias, Trucos y Pokes, Turbo Pascal...

Para el próximo número tendremos de nuevo la sección de Mundo MSX y Software View dirigidas por Juan Miguel Gutiérrez.

Os esperamos en el próximo número.

La Redacción

CURSO DE

TURBO PASCAL

1 4 ª P A R T E

Por Antonio Fernández Otero

CADENAS EN T. P.

El tipo de datos STRING es una estructura de datos frecuentemente utilizada. Una cadena consiste en un byte de longitud seguido de tantos bytes como están definidos en la declaración de la cadena. Por ejemplo, STRING[4], declara un tipo de dato de 5 bytes: un byte de longitud seguido de cuatro bytes de carácter.

La estructura de datos STRING puede ser procesada de dos formas distintas: manipulación directa de sus elementos individuales o por la utilización de procedimientos estándar para cadenas en Turbo Pascal. Empezaremos viendo estas últimas (algunas de las cuales ya las he comentado con anterioridad):

• **CHR o CHAR**: esta función acepta un parámetro entero y devuelve el carácter equivalente en ASCII. Por ejemplo, la sentencia CHAR(66) devuelve una 'B'. La sentencia CHR se utiliza frecuentemente para incluir caracteres poco usuales: S:='El precio es de 100 '+CHR(156);

• **ORD**(ch): con esta función optemos el valor del código ASCII correspondiente al carácter 'ch'. La sentencia ORD('B') devuelve 66.

• **UPCASE**: Sintaxis: UPCASE(ch)
Esta función acepta un único carácter alfabético en minúscula de la 'a' a la 'z' y devuelve su equivalente mayúscula. Si el carácter no es minúscula ni alfabético, UPCASE devolverá el mismo carácter sin cambiarlo.

• **CONCAT**: Esta función combina varias cadenas en una sola. CONCAT acepta cualquier número de cadenas como parámetros y las devuelve como una sola. El siguiente programa muestra cómo se utiliza esta función:

```
PROGRAM CONCATENACION;
VAR
  S1,S2,S3:STRING[80];
BEGIN
  S1:='ESTO ES EL COMIENZO.';
  S2:='ESTO ES EL FINAL.';
  S3:=CONCAT(S1,'******',S2);
WRITELN(S3); {ESTO ES EL COMIENZO. ******ESTO
ES EL FINAL.}
END.
```

Lo más usual es utilizar el operador MAS(+) para concatenar cadenas. Con lo cual la instrucción quedaría:

S3:=S1+'******'+S2;

Tanto en CONCAT como con el operador MAS, la cadena concatenada se trunca cuando la longitud total de las cadenas concatenadas exceden la máxima longitud de la cadena resultante.

Si la longitud de la cadena resultante es mayor de 255, se producirá un error en tiempo de ejecución.

• **COPY**: Sintaxis: COPY(ST,POS,NUM)
La función estándar COPY extrae una subcadena que contiene NUM caracteres de ST empezando en la posición POS. ST es una expresión STRING y tanto POS como NUM son integers. Si POS es mayor que la longitud del string, devuelve el string vacío. Si POS está fuera del rango 1..255, se produce un error en tiempo de ejecución. Si POS+NUM es mayor que la longitud del string, sólo se devuelven los caracteres que caen dentro del STRING. Ejemplos:

Si ST tiene el valor 'ABCDEFG' entonces:
COPY(ST,3,2) devuelve el valor 'CD'.
COPY(ST,4,10) devuelve el valor 'DEFG'.
COPY(ST,4,2) devuelve el valor 'DE'.

• **DELETE**: Sintaxis: DELETE(ST,POS,NUM);
Este procedimiento suprime NUM caracteres de la cadena ST empezando en la posición POS. ST es una variable STRING; POS y NUM son enteros. Si POS es mayor que la longitud de ST, entonces no se borra ningún carácter. Si POS+NUM supera la longitud del string, sólo se borrarán los caracteres que estén dentro del string. Si POS está fuera del rango 1..255, se produce un error en tiempo de ejecución. Ejemplos:

Si ST tiene el valor 'ABCDEFG' entonces:
DELETE(ST,2,4); hará que ST tenga el valor 'AFG'.
DELETE(ST,2,10); hará que ST tenga el valor 'A'.

• **INSERT**: Sintaxis: INSERT(OBJ,ST,POS);
Este procedimiento inserta la cadena OBJ en la cadena ST a partir de la posición POS. ST y OBJ son strings y POS es un entero.Si POS es mayor que la longitud de la cadena ST, entonces OBJ se concatena a ST. Si el resultado es mayor que la longitud máxima de ST, entonces los caracteres que sobren se truncarán y ST sólo contendrá los caracteres más a la izquierda. Si POS está fuera del rango 1..255, se produce un error de ejecución. Ejemplos:

Si ST tiene el valor '12344567890' y OBJ es 'A' entonces:
INSERT('XX',ST,3); hará que ST valga '12XX34567890'.
INSERT(OBJ,ST,5); hará que ST valga '1234A567890'.

• **LENGTH**: Sintaxis: LENGTH(ST)
Devuelve la longitud de la cadena que contiene la variable string ST,es decir, el número de caracteres de ST. El resultado es de tipo entero. Ejemplo:

Si ST tiene el valor '1234567' entonces:
LENGTH(ST) devuelve el valor 7.

• **POS**: Sintaxis: POS(OBJ,ST)
La función POS recorre el string ST para encontrar la primera ocurrencia de OBJ dentro de ST. ST y OBJ son expresiones string, y el resultado es un entero que indica la posición que ocupa el primer carácter de OBJ dentro de ST.La posición del primer carácter en un string es 1. Si no encuentra OBJ, entonces POS devuelve un 0. Ejemplos:

Si ST tiene el valor 'ABCDEFG' entonces:
POS('DE',ST) devuelve el valor 4.
POS('H',ST) devuelve el valor 0.

• **STR**: Sintaxis: STR(VALOR,ST);
El procedimiento STR convierte el parámetro numérico VALOR en un string y almacena el resultado en ST. VALOR es un integer o un real, y ST es una variable string. El número puede ser formateado.Cuando un número real no está formateado, STR produce una cadena en notación científica. Ejemplos:

STR(A,ST); ST valdrá '12'. {con A:=12;}
STR(12:4,ST); ST valdrá ' 12'.
STR(3.2,ST); ST valdrá ' 3.2000000000E+00'.
STR(3.2:0,ST); ST valdrá '3.2E+00'.
STR(3.2:15:3,ST); ST valdrá ' 3.200'.

• **VAL**: Sintaxis: VAL(ST,VALOR,COD);
VAL convierte la expresión string ST en un valor entero o real (dependiendo del tipo de la variable VALOR) y lo almacena en VALOR. COD debe de ser integer. Si no se detecta ningún error en la conversión, la variable COD tiene el valor 0. Si no, COD se coloca en el primer carácter que da error, y el valor de VALOR será indefinido. Vara ser válida la conversión, una cadena debe reunir las siguientes condiciones:

1. Debe contener un número en notación entera, real o científica.
2. No debe contener ningún carácter blanco,alfanumérico u otros caracteres no utilizados en representación numérica.

Ejemplos:

ST:='234'; VAL(ST,VALOR,COD); VALOR será 234 y COD será 0.

ST:='2x3'; VAL(ST,VALOR,COD); VALOR será indefinido y COD=2.

ST:='2.5E3; VAL(ST,VALOR,COD); VALOR(real) será 2500 y COD=0.

ST:='$A'; VAL(ST,VALOR,COD); VALOR será 10 y COD=0.

Si intentamos convertir una cadena que contiene un número real válido (por ejemplo, 1.23) en

un entero, se generará un error.

Vamos a ver ahora el manejo directo de los caracteres de una cadena.Una cadena no es más que un array de caracteres con un byte de longitud en la posición 0. Por lo tanto podemos trabajar con ella como si de un array se tratase. Por ejemplo, si la cadena ST tiene el valor 'ABCD', la sentencia:

ST[4]:='d' {o también ST[4]:=tecla; siendo tecla='d'}

hará que la cadena ST pase a ser 'ABCd'. Si ahora ejecutamos la sentencia:

ST[1]:='Z';

entonces ST será 'ZBCd'. Podemos obtener la longitud de la cadena haciendo:

J:=ORD(ST[0]);

Podríamos haber hecho lo mismo con la sentencia J:=LENGTH(ST);.De esta forma podemos alargar o acortar una cadena alterando el valor del byte de longitud:

```
ST:='ABCDEFG';
ST[0]:=CHR(3);
WRITELN(ST);
```

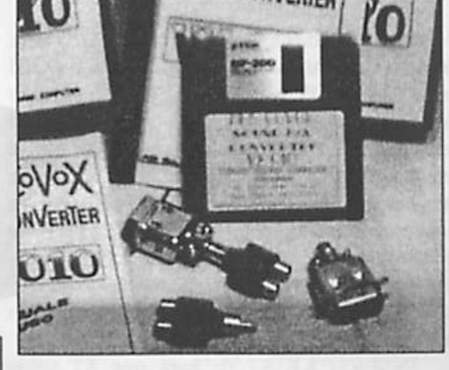
Al principio la longitud de la cadena es 7, a continuación variamos el byte de longitud y a la salida obtendremos 'ABC'. La función CHR la tenemos que utilizar porque T. P. considera que el byte de longitud ha de ser un carácter.

Importación

Covox

Covox es un pequeño conector para la salida de impresora que permite reproducir samples de PCM, Amiga, PC...

Precio................ 2.750 ptas





Aladin DTP

Uno de los mejores programas de maquetación para los MSX. El programa incluye dos dicos, cartucho (sin carcasa) y manual.

Precio................ 7.000 ptas

Allesley '94



Una vez más en Allesley, un pequeño pueblo cerca de Coventry, tuvo lugar el "MSX Computer Show" como se viene celebrando cada año.
Robin Lee, de MSX Link, nos ha enviado algunas fotos de este encuentro que se celebró el pasado 6 de Noviembre.

◄ *David mostrando su nuevo escáner.*





La gente que asistió tuvo tiempo de intercambiar opiniones así como de conocer nuevos programas.

◄ *Kees Folst de Digital KC también asistió a este encuentro.*





Zandvoort

Os publicamos un pequeño artículo, resumido, que escribió Stefan Boer sobre la pasada feria de Zandvoort.

El pasado 17 de Septiembre se celebró la 6ª feria del MSX en Zandvoort, una de las más importantes y con más afluencia después de Tilburg.

Este año asistieron a Zandvoort cerca de 1.000 usuarios procedentes de toda Europa.



COMPJOETANIA. Presentó su primera megademo, "The Last Dimension". También habían anunciado un nuevo ensamblador/ desensamblador para MSX, "Compass", que permite utilizar toda la RAM disponible. Esperan poder presentarlo a principios de este año.

EMPHASYS. Dejarán de sacar su diskmagazine "The Golden Power Disk". "DUCKTALES" fue pospuesto para la feria de Tilburg, ya que presentaba algunos fallos de programación.

FONY. Este grupo presentó su primer juego "EGGBERT", un precioso juego en el cual, Eggbert debe





encontrar los huevos que le fueron robados mientras iba a incubarlos.

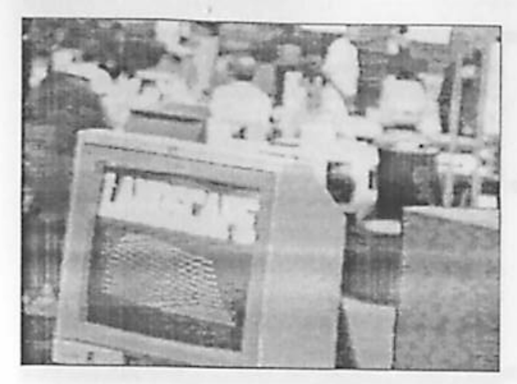
FUTURE DISK. Presentaron dos discos de su diskmagazine, Furure Disk #15 y #16. Dentro de Future Disk #15 nos encontramos con "Street Snatch", un juego de lucha con los gráficos del SD-SNATCHER para 2 jugadores.



HEGEGA. Presentó un nuevo juego llamado "Bet your Life", que debaría haber sido presentado ya en Tilburg.

IOD/FUC. Presentaron "SCREEN 11 Designer", un programa de diseño gráfico para este mismo screen.

MSX CLUB ENSCHEDE. Presentaron también un programa de diseño gráfico pero para screen 5, denominado "AGE 8".



MSX CLUB GOUDA. Van a parar de hacer la mayoría de las actividades relacionadas con el MSX. Intentarán vender parte de su stock a precios más bajos.

MCCM. MSX Computer & Club Magazine presentaron su magazine "MCCM 70" en el que anunciaban el día de la feria, con lo que mucha gente se olvidó de ir.



MSX HANDLERGEMEINSCHAFT. Promocionaron sus proyectos de Hardware: CD-ROM, disco duro, y por supuesto el GFX9000 y el OPL4.

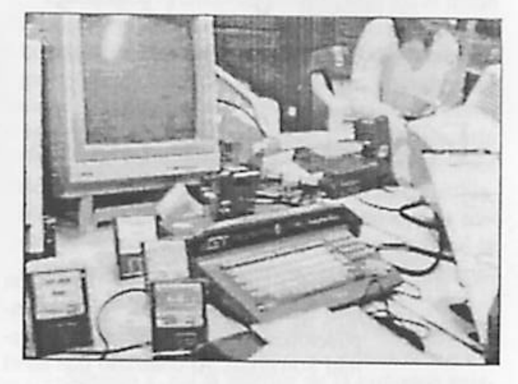
NOP. Presentaron su nuevo programa llamado "TRAXPLAYER" que permite reproducir samples directamente del disco. De momento aún no funciona en Turbo R.





OASIS. Presentaron la traducción de Fray (para MSX2) y Rune Master I y III.

STICHTING SUNRISE. También demostraron el Graphics 9000 y el Moonsound. Presentaron además los juegos "Retaliator" y "Screen 11 Designer". Fue uno de los stands más ajetreados.



TYFFON. Presentó su juego "SOLID SNAIL", que ya habia sido anunciado hace un año. Este juego no funciona en el MSX Turbo R.

XELASOFT/ QUADRIVIUM. Presentaron 2 programas, el "MODedit" y el "Zona Terra" ámbos para MSX Turbo R.





Fco. Jesús Martos

Como os anunciamos el mes pasado, en este número trataremos las dos ampliaciones Sengoku Sorcerian y Pyramid Sorcerian. Al contrario que en el juego base, las aventuras de estas ampliaciones forman una campaña organizada: se juegan sucesivamente y con los mismos personajes -tres como máximo-, y al terminar la última veremos un final mucho más elaborado que el sencillo reparto del Sorcerian.

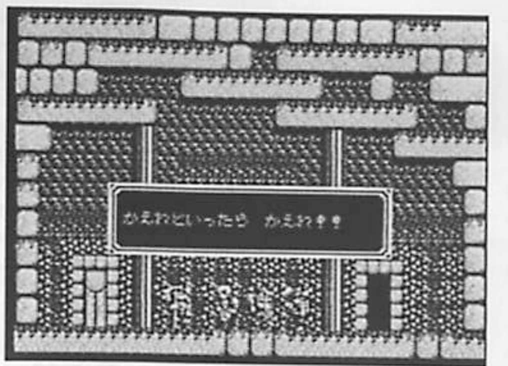
Además de los discos de escenario con las nuevas aventuras, estas ampliaciones traen un disco de utilidad que contiene un nuevo programa base para ellas; por eso no pueden jugarse directamente, sino que primero es necesario ejecutar el disco de utilidad con la opción correspondiente del menú principal. Al hacerlo nos advierte que a partir de ese momento, siempre que pida el disco de programa será este disco el que se debe introducir.

SENGOKU SORCERIAN

Si al ejecutar el disco de utilidad había ya algunos personajes pero ninguna partida formada, antes de volver al menú principal salimos a otro donde los personajes pueden ponerse el nombre en japonés (para ponerse a tono con la historia, que transcurre en el Japón feudal del siglo XVI), comprar y vender objetos (las existencias son limitadas y quedan grabadas en el disco de usuario) o comprar hechizos para cualquier objeto de su equipo (a precios exorbitantes). Los objetos que hay inicialmente para comprar son los del cuadro.

Tipo	STR	INT	PRT	MGR	VIT	DEX	KRM	Hechizo
Arma	+15		+8		+3			
Arma	+10	+2	+9	+1		+1	+1	JET STORM
Arma	+12				+10			
Arma			+4		+4	+2		RESURRECT
Bastón	+1	+11	+2	+3		+5		D-HYPNOTIZE
Bastón	+2	+9			+5	+3	+1	INDIGNATION
Bastón		+10		+10		+10		
Armadura	+1	+2		+7	+3		+1	TOUCH DEATH
Armadura			+2	+8	+14			
Ropaje			+2	+10		+8		CHANGE AIR
Ropaje		+5		+5	+1	+1	+15	
Escudo			+15	+1			+4	
Escudo	+1		+9	+8		+2		DISPELL
Anillo	+1				+10		+8	FREEZE
Anillo	+1		+1		+10	+8		SUN RAY
Anillo		+5		+5		+5	+5	
Anillo			+1		+1	+1		RESURRECT
Arma			+6		+8			HEAL

Una vez en el menú principal, ya podemos proceder normalmente para jugar las nuevas aventuras. En principio siempre puedes meterte en la que quieras, pero si te saltas el orden te puede resultar imposible acabarla. Tampoco hay problema en introducir en una aventura nuevos personajes, siempre que permanezca alguno de los que terminaron la anterior. Pero hay que dejar claro que esta no es una campaña para personajes principiantes; incluso los veteranos las van a pasar canutas cuando se enfrenten a los enemigos finales (los objetos de antes no están ahí por capricho).



Y ahora unas crípticas ayuditas para que no te quedes en la estacada:

-Mundo 1. Junto a un árbol del bosque encuentras un camino oculto. En otro momento te piden cierta hierba que cogiste; el personaje que la tenga tendrá que adelantarse a darla. No hay más complicaciones, salvo el enemigo final: para que baje hay que destruir las lanzas primero.

-Mundo 2. Cuando al hablar con alguien te aparezca un mensaje en dos colores, tienes que dirigirte rápidamente a la taberna, y después buscar en el puente hasta hallar un objeto. Al final de la aventura te salen unos soldados en la casa donde encontraste el cadáver; se pueden pasar si saltas sobre ellos blandiendo el arma. Detrás está el enemigo final, para matarlo sin que reaparezca de nuevo necesitas cierto objeto que está oculto en la habitación donde al principio de la aventura hablas con un noble (tienes que saltar para encontrarlo), pero hace falta una llave. Para conseguir la llave y más tarde para usar el objeto, mientras luchas con el enemigo final tienes que hacer lo siguiente: dale durante un rato hacia la izquierda, aunque des con la pared, y luego trata de colocarte justo delante de la columna del centro.

-Mundo 3. En esta aventura el personaje estrella será el hechicero del grupo (tiene que ser hechicero, un elfo no sirve), que será el único capaz de solucionar unas cuantas situaciones. Aparte de una puerta oculta tras las cajas (hay que mirar dos veces seguidas), lo demás se puede ir descubriendo con paciencia.

-Mundo 4. El cuartel general de una banda de ninjas, como te puedes imaginar, es un sitio peligroso plagado de puertas secretas. Sin embargo, ninguna de ellas está fuera del alcance de tu privilegiada inteligencia. Tan sólo mira bien en la cocina y el baño, y acuérdate de la charca del principio.

-Mundo 5. Cuando ya llevas un buen rato jugando se te une un samurai de nivel 100 -¡toma ya!- que a partir de entonces será quien lleve la voz cantante en cuestión de encontrar cosas. Antes ya habrás tenido que descubrir algo en la pared a la izquierda del Buda; ahora, tendrás que recorrerte varias veces la fortaleza rebuscando en todos los rincones. Al final podrás entrar por la puerta mágica, y un poco más allá te estará esperando un enemigo final que ya me contarás cómo te las apañas para matarlo...

PYRAMID SORCERIAN

Ejecutando el disco de utilidad, salimos al menú de Pyramid Sorcerian. Al contrario de lo visto hasta ahora, las aventuras de esta campaña no se cargan por el menú principal, sino por éste. Sus opciones son: jugar la siguiente aventura, volver, vender el botín (si quieres examinarlo y repartirlo tienes que volver), cargar y grabar (las situaciones de este menú y del principal no son intercambiables). Si la partida de aventureros no estaba formada, aparecen sólo volver y cargar. Durante la campaña no se pueden introducir nuevos personajes (si lo haces vuelves a empezar).

No hay más que explicar, así que vamos con las pistas:

-Mundo 1. En el interior de la pirámide existen muchos mecanismos ocultos, pero ninguno te va a resultar imposible de descubrir. Eso sí, recuerda que cuando haya una persecución no te bastará con cortar el camino al fugitivo, sino que deberás atraerle hacia un callejón sin salida.

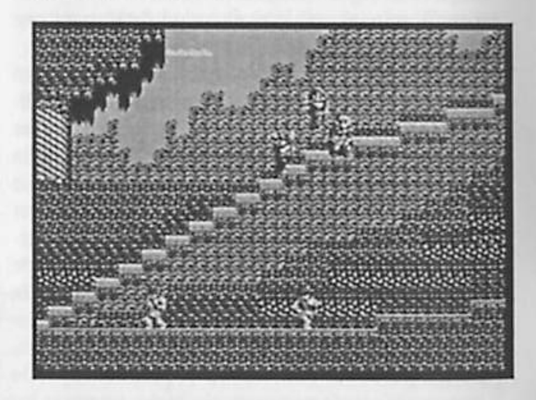
-Mundo 2. Entre los arbolitos junto a la casa hay un camino oculto, pero no lo encontrarás hasta que llege el momento. Allí tienes que esperar un rato hasta que venga un hada. Otro punto trabajoso es encontrar la combinación correcta para que no salte la trampa de los murciélagos. Por lo demás, el enemigo final parece muy difícil, pero si logras colocarte en cierto punto exacto... ¡Ah, y otra cosa! Cuando ya te marches, al pasar la columna que hay al inicio vuélvete y regresa a la casa. Te obsequiarán con dos equipos completos de objetos con hechizos, equipos adecuados al tipo de personaje que lidere el grupo: arma, armadura y escudo, o bastón, ropaje y anillo. Y además, dos

pociones: una realiza el hechizo DEATH y la otra, REJUVENATE.

-Mundo 3. La única complicación es descubrir al principio el orden en que hay que colocar los objetos que encuentras bajo las piedras, para que la puerta se abra. Desde ahí hasta el enemigo final, todo está en tus manos. Y cuando lo mates, antes de marcharte por la puerta de la derecha coge primero un par de objetos ocultos: uno en la habitación del mago y otro en una pequeña plataforma donde los escarabajos bombarderos.

-Mundo 4. En los subterráneos de la torre hay un viejo. La primera vez que caes allí no pasa nada, pero la segunda vez te propone un trueque: si el personaje con el que habla tiene INT positiva, y un objeto disponible en la quinta posición de su equipo -en la sexta no sirve-, te lo cambiará por otro (un escudo o un anillo, según el tipo de personaje) con un hechizo inclasificable de efectos similares a la poción FLY. Más arriba, en la tercera planta, encuentras una estatua; en un momento dado tienes que saltar para examinarle la mano. En cuanto al monstruo de la cuarta planta, mejor que te lo saltes, es imposible matarlo (otros similares que hay en la séptima sí son vulnerables). Más trucos: si buscas junto al trono donde estaba el mago, encuentras una llave, pero sólo la puede coger un personaje luchador. Ahora bebe en la última fuente de la sexta planta -que también provoca un efecto como el de la poción FLY pero más prolongado-, sube a la séptima y partiendo desde el interior, sal al exterior andando hacia la derecha, y sigue volando hasta llegar a una habitación suspendida en el aire. Entrando por la puerta sales al otro lado de la torre, ahora baja y llegarás a una habitación llena de cofres, donde conseguirás un montón de dinero. Como entretanto se habrá acabado el efecto del agua de la fuente, para salir de aquí necesitas usar el objeto que te dio el viejo.

-Mundo 5. Al poco de empezar, te tropiezas con un duende hablando con un monstruo; tienes que matar al monstruo disparandole. Más tarde, en las habitaciones que estaban aisladas por el agua tienes que ir de una a otra un par de veces y mirar en el cofre que hay debajo del candelabro (tiene que hacerlo un personaje de INT positiva); hecho esto ya puedes activar los interruptores que extienden el puente. Un poco más adelante, hay una cueva donde vive un hada; cuando ya no te permita acercarte a la pared, dejate caer hasta el estanque negro de abajo y busca la llave que abre los cofres del otro lado. La llave sólo aparecerá cuando hayas dado bastantes vueltas por la pantalla, desde la pared de la izquierda hasta debajo del candelabro a la derecha. Otra dificultad estriba en los transportadores: en cualquiera de éstos, si haces viajes de ida y vuelta a los otros tres, a continuación se pone parpadeante; cogelo ahora y te llevará a otro lugar. Más cosas: cuando el duende que rescatas de la prisión se haya recuperado, le explicará a un personaje con INT positiva cómo se abre el cofre que queda. Después de esto ya no hay más complicaciones hasta el enemigo final; pero cuando hayas abierto la puerta pasadas las dos fuentes, no entres todavía por la puerta de arriba. Vuelvete y mira en la habitación de los barriles (donde encuentras al mago al principio) y en aquel cofre de debajo del candelabro; conseguirás un par de objetos muy interesantes. Por último, cuando vas por fin a enfrentarte al enemigo final, te hacen una pregunta; si contestas que no, la aventura termina y puedes grabar la situación (luego al cargarla sólo tienes que andar un poco y apareces directamente ante el enemigo final). Lo malo de esa opción es que te obliga a vender los objetos, de manera que si quieres conservarlos tienes que decir que sí y continuar normalmente. Y si quieres ambas cosas -terminar la aventura con todos los objetos y además tener una grabación ante el enemigo final-, no tendrás más remedio que jugarte la aventura dos veces.



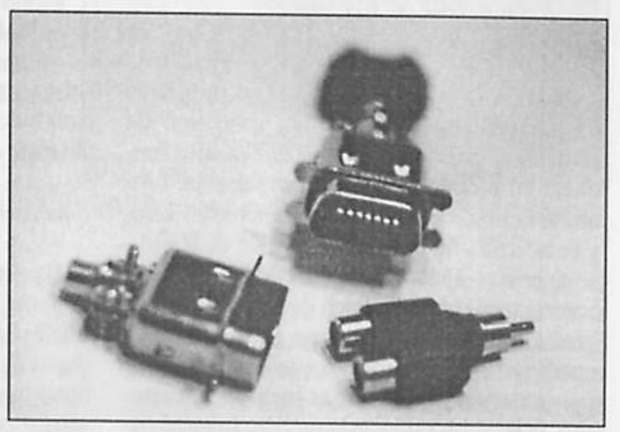
¡Y se acabó!

Espero que con todas estas indicaciones cualquiera se pueda terminar los dos programas si se lo propone, sin necesidad de saber ni jota de japonés. Pero como a alguno ya le estoy viendo cara de amargado, le contaré cómo pasé me pasé yo esos tremendos enemigos finales: con el hechizo HEAL, que es mano de santo, y si me apuras, con un RESURRECT por si acaso. Además, es recomendable jugar primero el Pyramid y después el Sengoku, así los personajes ya llegan preparados para lo que les espera.

Covox

Con Covox podrás ejecutar samples de otros ordenadores: Amiga, PC, Mac o MSX.

Desde Italia nos llega "Covox Sound D/A Converter" un programa que reproduce samples de otros modelos de ordenadores como el Amiga, Mac, PC o los PCM del Turbo R. Este programa funciona en todos los MSX2 o superiores y no se necesita tener el FM-PAC.



Este es el conector que debes conectar al puerto de la impresora.

La calidad de los samples es realmente asombrosa. He tenido la ocasión de probar los sonidos digitalizados del Turbo R sacadas de algunas demos y suenan realmente bien.

Ya había en el mercado un programa parecido que hizo Xelafoft, el MOD Player, que ejecutaba también samples del Amiga, pero sólo funcionaba en los MSX Turbo R.



El Covox, como puedes apreciar por las fotografías, se conecta al puerto de la impresora y luego se conecta a cualquier amplificador, si el monitor o televisión tiene entrada de audio, te servirá.



Covox se entrega con un estuche, nº de identificación, los conectores, un manual y un disco con el programa.

Con el programa Covox puedes ejecutar samples de:

- Apple Macintosh sample
- Amiga Interchange Format sample
- Amiga Protracker module
- MSX Wordstore+ sample
- MSX Turbo R sample
- MSX Sony Voice Recorder sample
- PC Screamtracker module
- PC SoundBlaster sample
- PC Multi-Media Wave sample

Covox se entrega con manual, caja y un disco, en el que puedes encontrar algunos ejemplos de samples del Amiga Protracker y del PC Multi-Media Wave sample.

Si estáis interesados en el programa Covox, podéis solicitarlo al Club, ya que actualmente disponemos de 4 Covox recién importados. El precio del mismo es de 2.750 ptas.

Aladin

En este comentario analizaremos algunas de las instrucciones que presenta Aladin, un completo programa de maquetación, con gran variedad de opciones.

Por: Angel Tarela

Aladin es hoy por hoy el mejor programa de maquetación, que permite todo tipo de creaciones para tus documentos. Aladin funciona en todos los MSX2 o superiores, funciona también con el sistema operativo 2.20, y se necesita un mínimo de 512Kb de RAM -se aconseja 1Mb- y 128 Kb de VRAM, así como una unidad de disco de 720Kb. El programa incluye 2 discos, uno para el sistema operativo 2.20 y otro para trabajar sin este sistema operativo. Ademas incluye un cartucho, la ROM-Kernel, así como un manual para su uso.

A diferencia del Dynamic Publisher, Aladin es un programa que incluye extras para su instalación, lo que permite ir instalándole más funciones a este programa, además sin la necesidad de modificar los programas, ya que Aladin incluye en su menú el programa para cargarlos. Los extras son totalmente gratis.

LOS COMANDOS

El programa puede ser controlado con el ratón, el teclado o el trackball, aunque también puedes usar el teclado y el ratón a la vez. Su uso es sencillo ya que los menús aparecen todos por ventanas. Incluye además las teclas A, para cambiar la columna activa, la C para cambiar el color, y la O para cambiar las operaciones lógicas (Xor, and...). Con la tecla SHIFT multiplicas por 10 el movimiento de los cursores, para realizar antes los desplazamientos de un menú a otro, o para dibujar, opción ésta última que no posee el Dynamic Publisher.

Dentro de los comandos encontramos ademas el "disk menú", con lo que podremos cargar, grabar, borrar ficheros o crear nuevos subdirectorios, sin la necesidad de cargar el sistema operativo.

LAS HERRAMIENTAS

Las herramientas que utiliza Aladin son similares a las de Dynamic Publisher o las de MSX PAINT, y ademas de pintar puntos, cajas, círculos, elipses, rectas... puedes pintar las áreas con colores sólidos, o imágenes. Entre estas herramientas podemos encontrar: dibujar puntos, spray -se puede modificar el



El manejo de Aladin, es muy simple, ya que utiliza los menús de ventanas.

radio de acción así como la cantidad de puntos que deseemos- pintar, dibujar lineas, rayas, cajas, círculos o elipses concéntricas, hacer nuevas columnas, cambiar el tamaño de la columna, mover las columnas, mover y copiar una columna, hacer un zoom a una determinada zona... El acceso a estas funciones es rápida y cómoda.

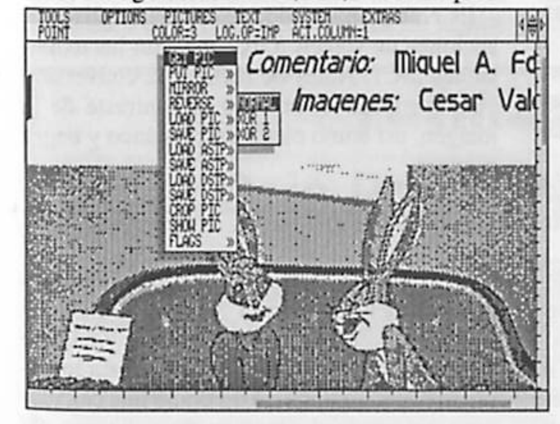
Cuando estas usando las herramientas, trabajas en el modo de dibujo, aquí también puedes cambiar las operaciones lógicas, los colores...

OPCIONES

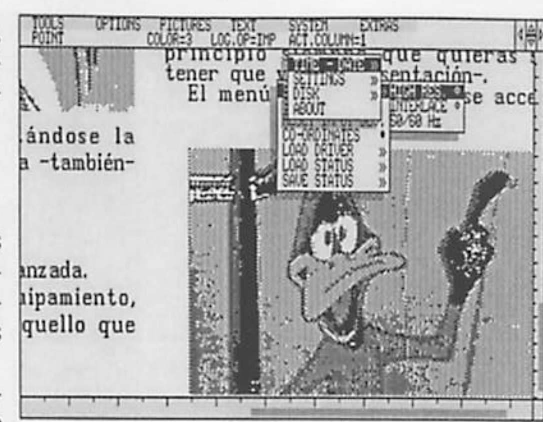
En este menú, modificamos y ajustamos a nuestro gusto algunas opciones de las herramientas, como los colores, las operaciones lógicas, las gráficas, el spray, los tipos de letra...

Puedes modificar los colores de la pantalla a tu gusto. Son cuatro los colores que utiliza (screen 6). Dentro del submenú "PAGE" puedes cargar o grabar el documento en el formato Aladin o Dynamic, borrar la pagina o invertir los colores negro por el blanco (hacer un negativo). La principal opción que hay en este menú es "GLOBAL", en la que ves todo el documento reducido al 25% de la página original. Según vayas moviendo el cursor te hará un zoom de esa parte al tamaño original. A la izquierda tienes un menú similar al de las herramientas, en el que puedes crear las columnas y pasar el texto a la columna. Cada vez que carges una pantalla en screen 6, o digitalizaciones en screen 5, 6, 7 u 8, cargará este menú para que situes el lugar exacto en el que quieres colocar dicha digitalización.

Otras de las opciones que tienes es la de hacer las gráficas en 2D, 3D, líneas o pun-



Hay gran variedad de opciones de cargar y grabar, tanto en el formato propio de Aladin, como de otros programas



Puedes cargar graficos en screen 5, 6, 7 o 8 así como ajustar el brillo y contraste de los mismos.

tos... En el "Pattern Editor" puedes diseñar tus propios tipos de letras o símbolos hasta los 256 caracteres de ASCII (menos los básicos como Return, INS, DEL, BS...). Todos los tipos de letra del Dynamic Publisher que tengas puedes cargarlos perfectamente en el Aladin.

La impresión es sin duda una de las opciones que mas se tiene en cuenta en este tipo de programas, ya que es imprescindible que tenga varios drivers para todas las impresoras. No he tenido la oportunidad de probar mucho esta opción por falta de impresoras, mas he recibido algunas cartas, como las de Ángel Carmona escritas con este programa y en color, y he de decir que la calidad es asombrosa. Desde el Aladin puedes seleccionar en modo blanco y negro, escala de grises o color (si tu impresora lo permite). Puedes imprimir en formato A4 o en formato B5. También seleccionas la densidad de impresión (alta, baja o media). Tiene ademas otras opciones para impresoras de color como "set colours" o "match screen".

LAS PANTALLAS O IMAGENES.

Con Aladin puedes cargar imágenes en formato .SPT que ademas de utilizar el Dynamic Publisher utilizan otros programas, y grabar en este mismo formato. Otra de las funciones con que cuenta Aladin es



Desde el Aladin y con el Sistema Operativo puedes acceder a todas las unidades y subdirectorios.

la posibilidad de guardar en memoria una imagen de 240 x 180 puntos y luego poder pegarla en otra área de la página, así como de cambiarla de tamaño, rotarla, o elegir los métodos shear, cylinder y flag. Puedes pegar esta misma imagen que tienes en memoria, de modo transparente o utilizar otras operaciones lógicas.

LOS TEXTOS.

Aladin cuenta con un amplio editor de texto, en el que puedes grabar, cargar o continuar un texto. Puedes seleccionar "continuos loading", que es muy útil cuando quieres cargar un texto mas largo que 254 lineas o 16Kb. Cuando cargas un texto, éste lo hará desde el punto en que tu dejaste el cursor en el editor, lo que te permite introducir más texto por el medio de un documento.

Las columnas de texto, el lugar sobre el que se transcribirá el texto, puedes modificarlas en el tamaño o moverlas de lugar.

Cuando pasas el texto a la columna puedes hacer que el texto aparezca justificado, centrado, a la derecha o a la izquierda de la columna. También puedes cambiar el interlineado del texto o el color. Las cajas de texto puedes vincularlas, es decir, si el texto es muy largo puedes hacer que al acabar una columna salte a la siguiente hasta que acabe el texto.

En el editor de texto tienes múltiples opciones respecto a la letra, ya que puedes hacerla en negrilla, cursiva, subrayada, invertida (letras blancas y fondo negro), doble, y todas las combinaciones posibles entre ellas. Ademas el editor cuenta con algunos comandos que te permitirá ir a determinados bloques, al principio o final del texto, puedes duplicar un bloque de un texto, o borrar un bloque de texto.

Además de todo esto Aladin puede grabar un layout de la página. El layout es una maqueta con las cajas de texto ya situadas. Resulta muy útil para la realización de un fanzine que siempre utiliza el mismo formato de paginas, o para escribir una carta en donde ya dejas siempre situado las cajas de la fecha, la firma, del destinatario y del remitente.

EL SISTEMA

Aladin cuenta con este menú con el que podrás además de las opciones habituales de cambio de fecha y hora, seleccionar entre 50 y 60Hz, poner la pantalla a alta resolución e incluso en modo entrelazado. Puedes grabar esta configuración para que te quede siempre en memoria al cargar el Aladin. Puedes también en este menú cargar los drivers para las diferentes impresoras.

Es en este menú donde cargas las digitalizaciones en screen 5, 6,7 y 8 con las extensiones .SC?. Antes de realizar la conversión puedes ajustar el brillo o el contraste de la imagen, así como elegir entre blanco y negro o grises.

LOS EXTRAS

Los extras son unos pequeños programas que van actualizando el Aladin. Se instalan desde el propio programa, siempre y cuando tengas memoria. Aladin Software esta intentando hacer algunos extras como una calculadora, un avanzado modulo para dibujar, así como convertir imágenes de screen 12, o de extensiones .SR? y .GE5.

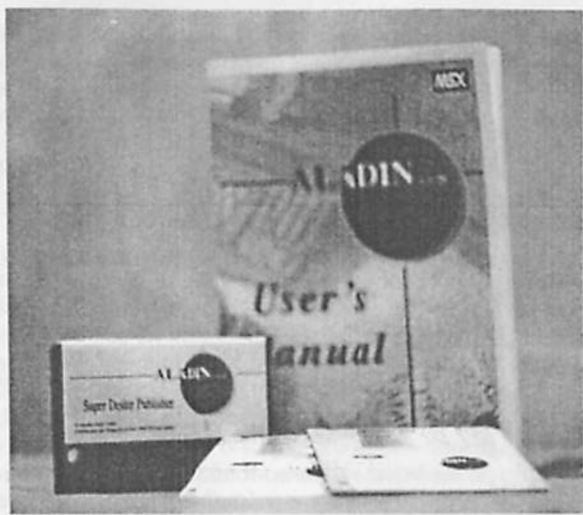
ANALISIS COMPARATIVO ENTRE ALADIN Y DYNAMIC PUBLISHER

Una de las características que diferencian ambos programas, él la posibilidad de manejar con el Aladin los subdirectorios, lo que permite tener en cada carpeta los tipos de letra, los documentos, los extras, las digitalizaciones, que nos facilita la busqueda inmediata de estos ficheros. Tanto Aladin como el Dinamic Publisher se pueden instalar en el disco duro.

Aladin, como podeis ver por las fotos, cuenta con un buen sistema de scroll automático de la pantalla, además cuenta con dos bandas deslizadoras (vertical y horizontal) para manejar la posición de la página de la pantalla. En el Dynamic Publisher teníamos que ir al menú SCROLL para mover la página, lo que nos dificultaba hacer una columna en toda la página del papel.

Con Aladin es más fácil desplazarte por la pantalla para llegar de un extremo a otro, ya que cuenta con la tecla SHIFT que multiplica por 10 el movimiento de los cursores.

Uno de los puntos más destacables y de gran importancia, sobre todo a la hora de la impresión es la resolución gráfica de ambos



El precio actual de Aladin es de 7.000 ptas, ya que co cuenta con la carcasa del cartucho.

programas. Dynamic Publisher cuenta con una resolución de 508 x 700 pixels, mientras que Aladin cuenta con una resolución de 959 x 727 pixels.

Aladin a la hora de imprimir cuenta con hasta 4 pasadas, mientras que Dynamic Publisher sólo con 2.

En el tema de los gráficos, con Aladin podemos ajustar el brillo y el contraste a las imágenes antes de cargarlas.

Estas son algunas de las características más relevantes que diferencian a ambos programas. Sin duda es uno de los mejores programas de maquetación.

Call Kanji

Juan Modesto del Río Sieira

Los MSX2+ y Turbo-R están equipados con una potente aplicación que permite escribir textos en un perfecto japonés de un modo muy sencillo. Aunque no nos haga ninguna ilusión escribir en esa complicadísima lengua oriental, sí es conveniente que conozcamos al menos cómo se utiliza, pues también dispone de tres juegos de caracteres romanji (occidentales).

Lo primero que hay que conocer es que con la tecla [Kana] activada podemos escribir los hiragana (en minúsculas) o katakana (en mayúsculas) que aparecen indicados en el teclado (los Sanyo muestran los katakana, mientras en los teclados Panasonic podemos ver los hiragana).

Pero si pulsamos [SHIFT]+[Kana] pasamos a escribir fonéticamente, es decir, que si tecleamos "A" no aparecerá el kana "Chi", sino el "A". No me pararé a explicar todas las sílabas que existen en japonés ni los diferentes sistemas que existen para representarlas (nuestro ordenador acepta todos ellos). De momento, sólo nos interesa saber que para que aparezca la "N" es necesario pulsarla dos veces si le sigue una vocal de otra sílaba, y que si pulsamos la tecla "X" se imprimirá el símbolo "-".

Veamos ahora las diferentes instrucciones que controlan la Kanji-ROM.

_KANJI, _KANJI0: Pone el ordenador en modo kanji con 13 filas de 64 columnas como máximo. Utiliza caracteres simples de 8x16 y dobles de 16x16.

_KANJI1: Pone el ordenador en modo kanji con 13 filas de 80 columnas como máximo. Utiliza caracteres simples de 6x16 y dobles de 12x16.

_KANJI2: Pone el ordenador en modo kanji entrelazado con 24 filas de 64 columnas como máximo. Utiliza los mismos caracteres que _KANJI0, pero ocupando la mitad de espacio vertical utilizando el modo entrelazado.

_KANJI3: Como _KANJI1 pero entrelazado.

El modo Kanji tiene algunas características muy especiales: Es un modo texto que en realidad utiliza un modo gráfico (Screen 7 ó 5, dependiendo del ancho dado por el comando Width), por lo tanto podemos usar caracteres de distintos colores en la misma pantalla. Incluso podemos utilizar comandos gráficos en modo directo y acceder a todas las Screens con un simple poke del que hablaremos más tarde.

El gran "secreto" de este modo es poder utilizar caracteres kanji y romanji de doble anchura. Para ello debemos pulsar [CTRL]+[SPACE] o [SELECT]+[GRAPH].

En la línea inferior de la pantalla aparecerá una barra en negativo. Si tenemos el diodo [kana] desactivado, podremos escribir romanjis de tamaño doble. Pero lo que les interesaba a los programadores de esta aplicación gráfica era utilizar kanjis de un modo muy sencillo. Para ello es necesario activar [kana], siempre con la barra en el extremo inferior de la pantalla.

Ahora si tecleamos una palabra en su pronunciación "On-Yomi" o "Kun-Yomi" podremos seleccionar el kanji correspondiente con las teclas del cursor y [RETURN]. Por ejemplo, tecleando "Kokoro", bien mediante el método fonético o bien pulsando BB_, aparecerá el símbolo "corazón", porque "Kokoro" es la pronunciación "Kun-yomi" (japonesa) de ese kanji. Con su pronunciación de radical chino ("On-yomi"), que es "Shin" también podremos encontrar el mismo símbolo kanji, aunque sea necesario buscar el carácter con el cursor, ya que las sílabas simples suelen corresponder a numerosos kanjis diferentes.

¿Os Sigue pareciendo una tontería? Pues a los japoneses les resulta muy útil. Lástima que nosotros no lo seamos.

También con la "barra" activada se puede acceder a los más de mil caracteres y símbolos especiales que tiene nuestro ordenador en ROM. Para ello hay que teclear el código JIS (estándar industrial japonés) hexadecimal manteniendo pulsada [CTRL], como si fuese la tecla [ALT] de un PC. Estos códigos y todos los símbolos correspondientes aparecen en los manuales del ordenador.

Si os interesa podéis adquirir un libro de kanjis japoneses en las mejores librerías, aunque si no pensáis viajar a Japón ni comprar mangas en versión original os va a servir de bien poco.

Bueno, se me olvidaba decir que en modo kanji los katakana pueden aparecer en tamaño simple o doble, pero los hiragana siempre lo hacen a tamaño doble, incluso sin tener activada la "barra inferior".

Existen algunos símbolos especiales "ocultos" en ROM a los que no se puede acceder por medio de _KANJI. Para verlos debéis cargar el programa KANJI.BAS que se presenta en el disco demo de este mes.

Sigamos dando un repaso a las instrucciones y comandos.

_ANK: Regresa al modo de pantalla normal (Alfabético-Numérico-Kana).

_AKCNV (variable donde almacenar el resultado , variable o cadena de caracteres): Transforma una cadena de caracteres estrechos en otra de caracteres anchos.

_CLS: Borra la pantalla. En modo KANJI el comando CLS da error porque la posición SCRMOD indica un modo de texto mientras que la pantalla en realidad está en modo gráfico. Un CLS no borraría la pantalla, y por eso se han "inventado" este comando.

_JIS: (variable donde almacenar el resultado , variable o cadena de caracteres): Da como resultado un número hexadecimal de cuatro cifras que corresponde al código JIS del primer carácter de la cadena introducida.

_KACNV (variable donde almacenar el resultado , variable o cadena de caracteres): Transforma una cadena de caracteres anchos en otra de caracteres estrechos. Los hiragana se transforman en katakana estrechos, pero los kanji se mantienen tal y como están.

_KEXT (variable donde almacenar el resultado , variable o cadena de caracteres , cifra): Si la cifra es un 0, obtenemos como resultado los caracteres estrechos que hay en la cadena. Si la cifra es un 1, obtendremos sólo los caracteres anchos.

_KINSTR (variable numérica donde almacenar el resultado , [cifra] , variable o cadena de caracteres 1 , variable o cadena de caracteres 2): Hace lo mismo que INSTR, con la diferencia de que el resultado se introduce en una variable numérica.

_KLEN (variable numérica donde almacenar el resultado , variable o cadena de caracteres [, cifra]): Almacena en la variable numérica la longitud de la cadena. Si añadimos la cifra 1 obtendremos como resultado el número de caracteres estrechos que hay en la cadena, y si es un 2 nos dará cuántos caracteres anchos hay en ella.

_KMID (variable resultado , variable o cadena , posición [, número de caracteres]): Es exactamente igual que MID$, con la diferencia de que el resultado se debe guardar en una variable alfanumérica.

_KNJ (variable resultado , variable o cadena con el código JIS): Da como resultado el carácter correspondiente al código JIS dado.

_PALETTE [(color , rojo , verde , azul)]: Es exactamente igual que el comando COLOR=, con la diferencia de que no se admite RESTORE. COLOR=NEW se consigue tecleando _PALETTE sin ningún parámetro (como COLOR). El porqué de la existencia de este comando es el mismo que el de _CLS.

_SJIS (variable resultado , variable o cadena de caracteres): Es igual que _JIS, sólo que nos da el código SJIS, que se corresponde a cuatro cifras hexadecimales que se corresponden con los dos códigos ASCII de los dos caracteres que representan un kanji. Como véis es un poco complicado de entender. Simplemente daos cuenta de que si hacemos un programa con textos "anchos", al hacer _ANK y LIST veremos caracteres extraños: así es como codifica el ordenador los kanjis en la RAM y en la tabla de nombres.

PUT KANJI (coordenada X , coordenada Y) , código JIS o variable numérica [, color] [, operación lógica] [, modo]: Sitúa en modos gráficos un kanji o símbolo con el código JIS

dado. El "modo" es un número de 0 a 2: un 0 hace que aparezca el carácter completo, un 1 nos muestra la parte entrelazada impar y un 2 la parte par.

POKES

POKES que influyen en el modo KANJ. *(Ver cuadro de abajo)*

Es necesario explicar algunos bits que realizan funciones muy particulares y útiles: El bit 7 de la posición &HFAFD puesto a 1 nos permite utilizar instrucciones gráficas en modo directo y cambiar a cualquier screen. ¿Os imagináis poder hacer un CIRCLE y escribir sobre él? Pues esto es posible con este truco.

El bit 5 de la misma dirección de memoria tiene mucho que ver con el método SJIS: a 1 nos permite escribir hiraganas con su propio código ASCII, lo que pasa es que no veremos hiraganas, sino el símbolo correspondiente a ese código SJIS. Es muy importante pokear este bit si queremos sacar un gráfico por impresora y estamos en modo kanji, pues si no lo hacemos nos lo arruinará. También podemos hacer POKE &HFD9F,201 y obtener el mismo resultado, pero no es tan recomendable si estamos utilizando el disco, porque podemos quedarnos "colgados".

Los bits 3 a 0 de la posición &HFAFD controlan la operación lógica con que se imprimen los caracteres en pantalla. Así el bit 3 activa/desactiva la función T (transparente). El bit 2 equivale a PRESET, pero sólo si los bits 1 y 0 están a 0.

Las combinaciones de los bits 1 y 0 son las siguientes: 00=PSET, 01=AND, 10=OR, 11=XOR.

De la dirección &HFD71 es necesario explicar que el bit 3 si se pone a 0 hace que aparezcan los caracteres normales del MSX en lugar del set de KANJI-ROM. Un efecto muy similar lo produce OUT &HF5,0.

Los bits 2 a 0 de esa posición es mejor no tocarlos, porque pueden hacer que todo lo que escribamos se transforme en absurdas e ilegibles líneas de colores.

También podemos producir efectos extraños e incluso el "cuelgue" pokeando las posiciones &HFD73, &HFD75 ó &HFD76. Si tenéis algún valioso programa en memoria es mejor que no probéis, pero en otro caso os animo a hacerlo.

En modo kanji los pokes &HF3B0, &HF3B1... funcionan igual. Es incluso aconsejable hacer POKE &HF3B1,27 en los modos kanji entrelazados, para así aprovechar las líneas inferiores de pantalla.

Si alguien descubre la función de alguno de los bits que aparecen como "función no descubierta", que lo haga saber al club. Por mi parte es todo. Que disfrutéis de vuestro ordenador.

J. Modesto del Río

Dirección	Bit	Función con bit a 1/a 0
&HFAFC	7	No descubierta
	6	Activa/desactiva la ampliación de KANJI
	5	No descubierta
	4	No descubierta
	3	No descubierta
	2	Modo kanji=SCREEN 7 / =SCREEN 6
	1	No descubierta
	0	Activa/desactiva escritura fonética (SHIFT+KANA)
&HFAFD	7	Activa/desactiva cambio pantalla
	6	Creo que tiene algo que ver con INKEY$
	5	SJIS/hiragana grande
	4	No descubierta
	3	Operación lógica
	2	Operación lógica
	1	Operación lógica
	0	Operación lógica
&HFD71	7	Escritura entrelazada/no entrelazada
	6	Caracteres de 6x16/caract. 8x16
	5	No descubierta
	4	No descubierta
	3	Usar caracteres KANJI-ROM/fuente normal
	2	Modo de escritura en VRAM
	1	Modo de escritura en VRAM
	0	Modo de escritura en VRAM
&HFD72	7-4	No descubierta
	3-0	Poniendo a 1 cualquiera de ellos, borra la pantalla

Trucos y Pokes

UNDEADLINE

De nuevo, Manuel Pazos nos ofrece otro cargador. En este caso, para el juego "Undeadline".

```
10 SCREEN0:COLOR15,0,0:CLS:KEY
   OFF:DEFUSR=&HFA00
20 LOCATE 27,2:PRINT"CARGADOR
   UNDEADLINE":PRINTTAB(27)"-----
   -----"
30 LOCATE 29,8:PRINT"1- JUEGO
   NORMAL"
40 LOCATE 29,10:PRINT"2- VIDA
   INFINITA"
50 R$=INPUT$(1):R=VAL(R$):IF
   R<>1 AND R<>2 THEN10
60 RESTORE130:FORI=0 TO 16: READ
   P$:POKE&HFA00+I,VAL("&h"+P$):
   NEXT:A=USR(73)
70 IF R=1 THEN RESTORE 110 ELSE
   RESTORE120
80 FORI=0 TO 3:READ P$:
   POKE&HD014+I,VAL("&H"+P$):NEXT
90 RESTORE140:FORI=0 TO 17:READ
   P$:POKE&HFA00+I,VAL("&h"+P$):
   NEXT:A=USR(73)
100 POKE &HF346,1:_SYSTEM
110 DATA 30,B,28,9
120 DATA 3E,48,0,0
130 DATA 21,0,D0,ED,5B,F8,F7,6,
   1,E,F9,3E,0,CD,44,1,C9
140 DATA 21,0,D0,ED,5B,F8,F7,6,
   1,E,F9,37,3E,0,CD,44,1,C9
```

PINGUIN WAR 2

Oscar Sojo ha descubierto un pequeño truco para este divertido juego. El truco sirve para pasar sin problemas la fase acuática y la fase del bosque. Su único defecto es que sus respectivos decorados y los enemigos se verán mal durante dichas fases, aunque la música y el final de éstas no.

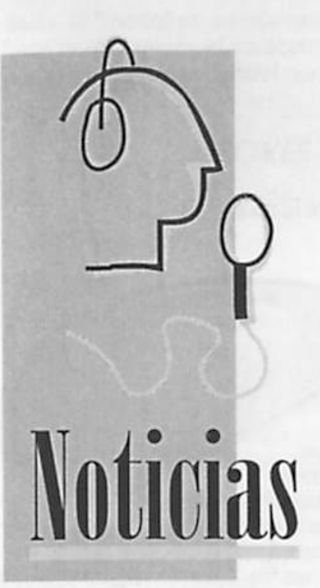
Primero hemos de echarnos una partida en la fase de los insectos. Cuando salgamos de ésta (da igual si hemos perdido) nos metemos en la fase del agua o en la del bosque, sacando antes el disco. El ordenador nos lo pedirá, pero como no lo tenemos, las fases se verán borrosas pero, a cambio, los enemigos no nos dispararán. Cuando hayamos pasado estas dos fases, las demás se verán perfectamente, sin ningún tipo de fallo.

SUPER RUNNER

Si introduces la clave que se consigue al acabar la etapa 20 (WATA), no sales directamente al final como podría esperarse, sino a una etapa secreta –etapa 0– donde los programadores echaron el resto en cuestión de dificultad. Quien logre llegar a la mitad, ya puede considerarse un fenómeno. Y si alguien se la termina, es que no es humano...

SORCERIAN

Cuando estás en la ciudad, pulsa la tecla [S] durante unos segundos. Al meterte en las opciones, comprobarás que ya no te salen las imágenes en *scroll* como antes, sino directamente; acabas de activar la supresión de esperas. Eso hace que durante el juego la velocidad de animación no sea homogénea –vas andando y cuando termina el scroll del fondo de repente echas a correr– pero lo que le pierdes en vistosidad se lo ganas en rapidez.



Hit Bit en órbita

El pasado mes de diciembre recibimos la noticia de manos de Eloi Solá sobre la aparición de un MSX2 en la estación espacial rusa MIR, después de haber visto un documental sobre el relevo de los astronautas Rusos.

En Chip Chat pudimos confirmar esta noticia, así lo relataban ellos:

"¡Un Sony 900 ha llegado a donde antes nunca había llegado ... al espacio!

Para celebrar el 25 aniversario de la misión del Apolo, la televisión alemana emitió este documental.

Mientras mostraban imágenes del interior de la estación espacial rusa MIR, Gerd Pelepa reconoció su ordenador, un 900 con genlocker. Consiguió capturar esto en vídeo. Las imágenes son un poco borrosas pero puedes reconocer tu propio ordenador en cualquier lugar, ¿verdad?.

MIR fue lanzado el 19 de febrero de 1986 a una órbita de 241 millas."

MSX VIPER

MSX Viper surge en Brasil tras la actual falta de información sobre los MSX en este país. MSX Viper es una publicación bimensual de 40 páginas que se puede comprar con portada en color o en un sólo tono de color.

Ellos distribuyen también programas como Aleste Musical Tracks, MSX FastWay, MSX Brigade, Hitec C Compiler, SCC Sound Test, Terror Alien, The Kitchen of Vovo Nana ...

Frente a esta publicación se encuentra Rogério Bello dos Santos, como editor. En este primer número nos podemos encontrar un comentario sobre el Club GHQ de Japón, en el que Koji Hishida y Ricardo Sizuki nos comentan cómo está la situación en este país. Ramdisk 2.0 y Acceso a la MegaRam son dos artículos en los que analizan cómo utilizar correctamente sus comandos.

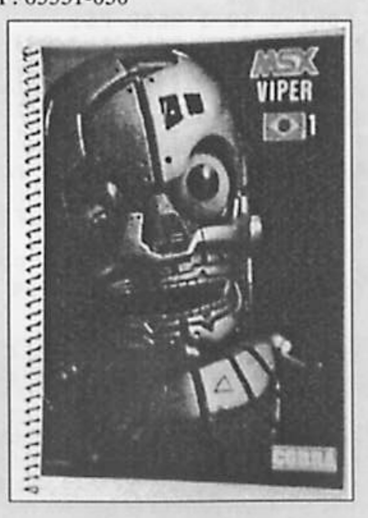
Publican también un artículo de Danilo Danisi sobre Italia.

Dentro de los nuevos lanzamientos publican el artículo de Remco Schrijvers sobre el Moonsound y el Graphics 9000. Alexandre Sobrino comenta el Street neo Fighter II y el Kick Kick Kick! en cuanto a software y realiza un amplio artículo de cómo utilizar el módem, así cómo los programas que hay que utilizar y su funcionamiento.

En el apartado internacional nos encontramos con noticias referentes a Takeru, MSX Club GHQ, IOD, MSX Club Gouda, Zona Terra de Quadrivium, Club HNOSTAR, Sunrise Pictures disk, Tilburg 94 ...

Si estáis interesados en esta publicación podéis escribir a :

MSX VIPER
R. Chady Muradi, 81
São Paulo - SP
CEP: 05351-050





Chip Chat

Recientemente acabamos de recibir este fancine correspondiente al mes de Enero, editado por Robin Lee.

En este primer número de 1995 nos econtramos con el diagrama de un circuito, en las 2 páginas centrales, diseñado por Leroy Spencer, colaborador de MSX Link. Este circuito permite sacarle más rendimiento en cuanto a la conexión del nuevo chip de video al monitor.

Comentan también el VG8240, un ordenador parecido al 8280, con 64K de RAM, el precio en Japón era de 198.000 Yenes.

El 4 de Febrero tendrá lugar el MSX User Happening en Holanda, y el 8 de Abril el "8th Internacional MSX Show", en Tilburg (Holanda) . La entrada será de 7,5 florines y la hora de 10 de la mañana a 5 de la tarde.

Incluyen también un comentario de lo que sucedió en Allesley, en donde la gente tuvo oportunidad de comprar programas o productos a bajo precio.

En cuanto al software, este mes comentan el F1-SPIRIT.

Y acaban con el resultado de una encuesta que realizaron el pasado mes de Septiembre, y que contestaron 19 personas. El resultado es el siguiente:

El 26,3% tiene MSX1, el 52,6% tiene un MSX2, el 15,8% tiene un MSX2+ (3 personas) y tan sólo el 5,3% tiene un Turbo R (sólo una persona). En cuanto a la memoria, el 31,6% tiene 64k, y el 10,5% tiene más de 512k. En cuanto a las actividades, las más votadas fueron la programación (33,3%), juegos (20,8%), música (14,6%)... En cuanto al lenguaje en que programan los usuarios, el 56% usaba el Basic, el 24% el código máquina, el 12% el Pascal y el 4% el C y el LOGO.

Suscripción a Sunrise

El Club Casmar MSX, nos acaba de enviar un artículo traducido de Stefan Boer, en el que pedía que la gente se suscribiera a la Sunrise. Como veréis esta suscripción es muy interesante, así que os animo a todos vosotros a que os suscribáis a ella, ya que no sólo colaboráis a la realización de más software, sino que además os sale muy barato.

En el próximo número intentaremos comentaros esto más profundamente, de momento os lo resumimos un poco.

En febrero de 1995 saldrá Sunrise Magazine #16 en Holandés e Inglés. Constará de 2 discos, uno de texto y otro de software. Se podrá instalar en disco duro. Se publicará la nueva revista 5 veces al año en dos discos, y etiquetas de discos en color. Su precio, 75 NGL (sobre 5850 ptas.)

Otra de las suscripciones, será a la Sunrise Games. Con esto se pretende por una parte que la gente compre más software y además más barato. Para ello tienes que suscribirte por sólo 25 NGL (sobre 1900ptas) por juego incluidos los gastos de envío por correo aéreo. Si te suscribes ahora puedes pagar por adelantado dos juegos. Después de cada juego puedes decidir si deseas continuar tu suscripción. Realizarán 6 juegos al año, los 4 primeros serán:

- *The Shrines of Enigma*, de MGF and Element. Juego al estilo King´s Valley II.
- *Akin*, de Parallax. Con scroll multidireccional, con inmensos monstruos corriendo a través de la pantalla.
- *Punpkin Adventure III*, de Umax. Pumpkin II fue el más vendido en el 93. RPG al estilo SD-SNATCHER.
- *Nosferatu*, de MGF and Element. Arcade al estilo Vampire Killer.

En espera del OPL4 y GFX9000

Hasta esta fecha todavía no hemos recibido ni el OPL4 ni el GFX9000.

Según Henrik Gilvad los 50 GFX9000 han sido finalmente terminados y la próxima producción será de 100 unidades.

La tardanza del OPL4 se debe al chip de Yamaha. Peter Burkhard ya tiene las 100 placas del OPL4, pero ahora está esperando por los chips que Yamaha le prometió enviar desde Agosto. Por otra parte Remco de Moonsoft, está terminando algunas rutinas para 2 programas de música que está realizando para el OPL4.

Peter además ya tiene pensado sus próximos productos:

- Memory mapper (utilizando los SIMMs originales de PC)
- Expansor de slots
- Tableta gráfica (para el GFX9000)

Últimos fancines españoles.

A continuación haremos un repaso de los últimos números recibidos de los fancines españoles.

SD MESXES

Después de su primer número del pasado mes de Agosto, vuelven con su segundo número. En éste último os podéis encontrar información sobre el último encuentro celebrado el 30 de Octubre en Barcelona, y el encuentro de Zandvoort.

Comentan también el Sunrise Picture Disk #13, así como un amplio comentario del Blade Lords. Estrenan también la sección de opiniones en este segundo número.

Además, cuenta con las secciones, Otros fancines, Secta Mesexe, MSX Flash una sección de curiosidades, una rutina para hacer un scroll de estrellas, Anuncios, 3D demo...

Si estáis interesados en este fanzine, no tenéis más que poneros en contacto con Ramón Serna, llamando al teléfono (971) 46 17 13. El precio de esta publicación es de 250 ptas.

MSX ETERNAL

MSX Eternal es un nuevo fanzine editado en Murcia en formato A4, que cuenta con 24 páginas. En la redacción de este fanzine se encuentran Ricardo Suárez y Raúl González. Entre las secciónes podemos encontrar: un reportaje sobre la piratería, comentarios de los juegos Qbert y Mr. Ghost, y de la feria de Zandvoort, comentario del Blade Lords, Compro-Vendo, ayudas y trucos para los juegos.

Además este club cuenta con un catálogo de importación, en el que os podeis encontrar tanto cartuchos de MSX1 como de MSX2, así como software en cinta o en disco. Algunos de los programas que tienen son el Aladin (por 10.500 ptas.), Black Cyclon (3.600), MSX2Base (5750), C-Qensr (2.250) y Moonblaster Midi Player (2.600) en cuanto a software extranjero. Incluye además la sección Noticias, así como una ficha de MSX. Su precio 350 ptas y su dirección,

C/. Tierno Galván nº11, 11-I
30203 Cartagena (Murcia)

LEHENAK

Desde Baracaldo nos llega el número 4 de este fancine que podéis conseguir por sólo 300 ptas. con gastos de envío ya incluídos. Esta publicación, al mando de Valeriano, Andoni y Julio Velasco así como de Aitor Lekerika, cuenta con las siguientes secciones: un comentario del juego USAS, en su taller mecánico comentan cómo hacer una salida para cascos, en la sección MSX LAND dirigida por Iñigo Beain, comentan este mes EGGBERT el nuevo juego de Fony, SCC Disk I de Fuzzy Logic, Pixxes de Compjoetania y Out Run de Pony Canyon.

En la sección de MSX1 publican el mapeado del juego Golvellius en sus páginas centrales, así como su respectivo comentario. En la sección Cómo Funciona analizan el OPX-Performer. Los trucos los podréis encontrar en la sección El Astuto. Comentan también el juego Fruit Plus, un juego español para MSX2 por 200 ptas. que realizaron ellos mismos.

Otras de las secciones que podéis encontrar es esta publicación son: Dime Dame, Lehenak informa, Tu Opinas, Fancines News ... Si deseáis contactar con ellos, ésta es su dirección:

MDS-LEHENAK
C/. Juan de Garay 19, 1ºD
48901 Baracaldo (Vizcaya)

I.C.M.

Desde Milano (Italia) nos llega el número 11 de este fanzine, correspondiente a los meses de noviembre-diciembre. Junto a este fanzine se entrega el disco número 4, en el que nos podemos encontrar algunas demos de juegos.

En el fancine nos encontramos un artículo de Henrik Gilvad sobre el CD-ROM. Publican también un artículo de cómo sustituir una disquetera al NMS8245 por una de PC.

Continúan con la segunda parte del comentario del RPG XZR II.

Entre otras de las secciones que nos podemos encontrar están: Il Futuro de Gouda, ¿Escáner PC para MSX?, Sí, gracias!, Últimas Noticias, Club Hnostar Times, Vendo-Compro-Cambio, lista de Software Miri Soft y Artic Soft, lista de Hardware, lista de Software...

Si deseáis conseguir este fanzine italiano podéis escribir a:

Gianluigi Pizzuto
Via Panfilo Castaldi, 26
20124 Milano

The HNOSTAR News

Bienvenidos una vez más a esta sección. En esta ocasión tenemos bastantes cosas que contaros.

En primer lugar deciros que tenemos a vuestra disposición un número de fax, con el mismo número de teléfono. Por lo que si queréis enviarnos algo podéis hacerlo al mismo número que el del teléfono, el (981) 80 72 93. De momento casi no lo hemos probado, pero para la salida de esta revista ya estará en funcionamiento. La hora para enviar el fax ha de ser la misma que la de llamadas, es decir, desde las 17h. de la tarde hasta las 21:00h.

Otro tema que tenemos que tratar es el de la próxima suscripción.

La revista saldrá cada 2 meses, por lo que saldrá al año 6 números de la revista. Coincidiendo el primer número sobre finales de Febrero. El precio de la revista se mantendrá igual, incluídos los gastos de envío.

Por lo tanto el precio de la suscripción será de 400 x 6= 2400 ptas. La forma de pago serán las habituales: giro Postal, ingreso en cuenta corriente -tenéis el número en esta misma revista- o reembolso, con lo que te cobramos con la primera revista toda la suscripción.

Os recuerdo que siempre que realizéis un ingreso en la c/c de Caja Postal nos enviéis una fotocopia del resguardo, también lo podéis enviar por fax.

De momento no se entregará disco con la revista, ya que nos quita mucho tiempo. Esto no quiere decir que no hagamos ningún disco especial. Si tenemos cosas que publicar, demos de juegos, programas de dominio público... lo entregaremos con la revista.

Para las próximas revistas vamos a preparar entre otras cosas un comentario sobre el mundo de los discos duros, un extenso comentario sobre el Drayon Slayer IV, y los próximos programas que distribuyamos de Sunrise.

También publicaremos un artículo sobre la BBS-NEXUS al mando de Angel Cortés y Alonso Ojeda. Así como algunos artículos y opiniones que aún estamos pendientes de publicar.

Otra de las cosas que necesitamos saber es cuánta gente va a querer el OPL4 o el GFX9000, para que después haya suficientes unidades para todos.

Ramón Casillas también nos ha anunciado que volverá a Japón sobre el mes de Septiembre, por lo que si queréis que os traiga algo, comunicárselo con antelación.

Respecto a la distribución de productos, sobre todo hardware, ya sabéis que Gouda ha dejado bastante el tema de la distribución, por lo que quizás sea más difícil conseguir hardware de ellos. Actualmente nos quedan algunos Covox y algún Aladin, por lo que si los pedís pronto no tendréis que esperar a importarlos.

Quizás los que fuistéis a la pasada reunión de Barcelona, os comentaran cómo se iba a organizar la próxima reunión. Se celebrará el próximo 30 de Abril. El sistema cambiará probablemente. Se hará al estilo holandés, cada expositor tendrá un stand de unas dimensiones por determinar, y con una toma de corriente. Los que quieran un stand lo tendrán que pedir con un mes de antelación, habrán de pagarlo -sobre 2.000 ptas.- y tendrán que ir una hora antes para montar el stand. El precio de la entrada seguirá siendo de 500 ptas.

Os mantendremos informados sobre éste y otros temas de interés que vayan surgiendo.



M U Y I M P O R T A N T E

Tan sólo podremos atender vuestras llamadas por las tardes. Rogamos, por tanto, que nos llaméis preferiblemente de 17:00 a 21:00 horas. Este horario también es válido para el envío de un fax.

c o m p r o


Cambio o vendo los siguientes juegos originales y sin estrenar: Andorogynus, Testament, Bastard, Druid, Garyvo King. Vendo cable paralelo para MSX por 1.000, unidad de disco Sony HBD-30W, controladora Sony HBK-30 para disquetera de doble o simple. Disco SVJ-707 doble cara de discos 5.25". 100 discos con 300 prog. por 20.000. Compro MSX-2 sin unidad de disco con 128Kb RAM, tipo HB-79S. Compro Gryzor. Preguntar por Eloi en el Tel((973) 40 01 25

Vendo ordenador MSX2+ WSX de Panasonic, unidad de disco 2DD, más de 19.000 colores en pantalla, en perfecto estado, con regalo de cerca de 300 programas tanto de MSX1 como 2, 2+. LLamar al ☎ (96) 1444279, preguntad por Marcos. El precio de venta son 70.000 ptas.

Compro expansor de slots MSX y FM-PAC. Interesados ponerse en contacto con:

Javier Dorado Romero
Cl. Barcelona, nº28, 5º
15010 La Coruña

Vendo interfaz de disco duro SCSI por 12.000 ptas, impresora Seikosna de 9 agujas con cable y cintas de recambio por 12.000, ratón por 6000, cartucho SCC (Némesis 2) por 5000. Revistas MSX-Fan con discos originales desde 500. Tel. (95) 225 94 70. Francisco Martos.

Compro ordenador MSX2. Enviar ofertas a:

Pedro Orozco Bernat
Cl. Sant Lluis, 30 1-1
43500 Tortosa
Tarragona

v e n d o

Urge comprar ordenador PHILIPS NMS 8280 ó Mitsubishi MLG-3.
Los interesados, ponerse en contacto en el teléfono:

☎ (91) 386 26 89
y preguntar por César Castillo

Vendo ampliación de memoria de 1Mg para MSX2, 2+, por 10.000 ptas. Vendo también los cartuchos Game Master, Penguin Adventure, Vampire Killer, USAS, Knight Mare y Yie Ar Kung-Fu. Interesados podeis llamar al (93) 7179570 y preguntar por Iván, a partir de las 22h.

Se vende modem ECSA 1200 con manuales, cables, programas de comunicaciones. O se cambia por algún periférico que no utilices.

Interesados llamar al teléfono: (921) 57 70 18 a partir de las 22h. Preguntar por Santiago Herrero.

Vendo impresora matricial de 9 agujas, modelo GOLDSTAR PT-160M, 160 caracteres por segundo, impresión rápida bidireccional, llegando a alcanzar los 192 cps. Admite papel normal o continuo. 20.000 ptas.
☎ (926) 42 87 39. Fernando

Se venden los cartuchos originales SUPER BOY 3 y DOUBLE DRAGON recién importados, al precio de 5.000 ptas. cada uno.
Los interesados, ponerse en contacto con el Club.
☎ (981) 80 72 93

Vendo traducciones al castellano del YS II (1500 ptas), Rune Master II (500 ptas.), YS III (1500 ptas) y Tower of Gazzel con etiquetas a 1500 ptas. También vendo Master de sonido del Illusion City para MSX2I2+ R con gráficos en 512x424 y ecualizador de sonido por 500.
Manuel Pazos
Gral. Dávila 60, Blq. 5 - 5ºB
39006 Santander
Tel. (942) 31 44 41



HARDWARE

MSX DOS 2.2 con disco	4.675
Nuevo interface SCSI	16.000
Ampliación 512K RAM	13.175
Ampliación 1Mb RAM	18.500
Ampliación 2Mb RAM	26.500
Ampliación 4Mb RAM	42.500
FM PAK Stereo	10.000
Conjunto 4 plumillas Plotter	1.500
Kit 7MHz. (interno)	5.000
Kit 2 -2+. (interno)	Consultar
Tarjeta COVOX	2.750
Kit mejora calidad impresora	6.000
10 discos (2DD), con etiquetas	750
Moonsound*	28.000
Graphics 9000*	Agotado

(*) Incluyen software.

JUEGOS y UTILIDADES

MoonBlaster	MSX2, 3x1DD, 128 kB RAM	4125
Bozo's Big Adventure	MSX2, 1x2DD, 64 kB RAM	1500
Pumpkin Adventure II	MSX2, 4x2DD, 128 kB RAM	3950
Giana Sisters	MSX2, 1x1DD, 128 kB RAM	2250
MB Music disk #2	MSX2, 1x2DD, 64 kB RAM	1125
The Witch's Revenge	MSX2, 3x2DD, 128 kB RAM	3375
Blade Lords	MSX2, 1x1DD, 64 kB RAM	3375
Retaliator	MSX2, 1x2DD, 128 kB RAM	3000
SCREEN 11 Designer	MSX2+, 1x2DD, 64 kB RAM	3375
Arma Mortal	MSX2, 1DD.	1200
Aladin	MSX2, Cartucho (sin carcasa), 512K Ram	7000
PCM Tracker	MSX2 y Turbo R, FM, Midi, PCM...	2000
Not Again!	MSX2, 1DD, 128 Kb RAM	1500

Japón, a tu alcance

- Venta de juegos Super Nintendo de importación originales, adaptadores, S.Nes y MegaDrive, juegos de Turbo Duo (América o PC Engine Japón) en CD como YS IV, Dragon Slayer 8, Fray, etc.
- Todo tipo de revistas MSX, S.Nintendo, Neo-Geo, MegaDrive,... de Japón.
- CD's de música como Solid Snake, Space Manbow, etc.
- Importación de novedades S.Nintendo como **Bola de Dragón Z** III, Ys IV, Burai, Final Fantasy 6 ... Y cartuchos Konami MSX como Solid Snake y SD Snatcher.
- FM Pac's con S-Ram japoneses.
- Consolas americanas S.Nintendo a 60Hz y más rápidas (sólo por RGB).
- Disponibles consolas 3DO y JAGUAR y juegos para las mismas.
- Aparato que permite conectar cualquier aparato japonés o americano en cualquier TV PAL y por antena de televisión y viendo la pantalla a 60Hz. Sólo es necesario que tu aparato tenga una salida de A/V para poder realizar el acople.

EL PROXIMO MES DE SEPTIEMBRE VOLVERE A JAPON.

INFÓRMATE

☎ **(93) 338 56 44**

(Ramón)

Venta de juegos MSX originales bajo encargo

PROXIMAMENTE, para NEO-GEO CD:

- **PLAY STATION** (*SONY*)
- **DRAGON BALL** (TURBO DUO EN CD)
- **POPPULMEIL** (*FALCOM*. EN CD TURBO DUO)